小島秀夫
@Kojima_Hideo

「MGS1を語る」の放送や「MGS2を語る」の収録を観てると当時は若気の至りというか本当にトンがったものを創っていたと勘違いしてしまうがよくよく考えたらそうではない。当時は少人数だったので自主映画の様に何でも自分で兼務した。今と違って24時間の殆どを制作に費やせた。血が濃いのだ。

Traducir Tweet

5:25 p. m. · 4 jul. 2014 · Twitter for iPhone

79 Retweets **111** Me gusta

かずうち @kz_uchi · 4 jul. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 監督が時々仰る、創りたいモノを創ってた時ですね。でも今も更に大きなモノを創られていまして。やっぱり、自分が創りたいモノを自分でプロデュースする事が大事なのかな、と。とてつも無く大変ではあられますが…。自分の血を広めて行く事の大事さを垣間見えます。

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo
Seguir
ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている